

**PENCIPTAAN SERIAL
“AKURA-POPO” EPISODE “SAMPAH”
DENGAN TEKNIK ANIMASI KOMPUTER 2D**



oleh

Abidin Syamsul Arifin
NIM 1200011033

LAPORAN TUGAS AKHIR

diserahkan guna memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi

**PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 ANIMASI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2016

PENGESAHAN


Laporan Tugas Akhir yang berjudul

PENCIPTAAN SERIAL "AKURA-POPO" EPISODE "SAMPAH" DENGAN TEKNIK ANIMASI KOMPUTER 2D

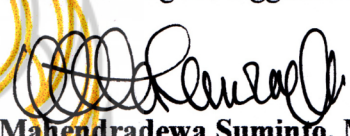
yang disusun oleh
Abidin Syamsul Arifin
NIM 1200011033

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi
FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal 11 Januari 2016


Pembimbing I/Ketua Penguji


Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIP 19760422 200501 1 002

Pembimbing II/Anggota Penguji


Mahendradewa Suminto, M.Sn.
NIP 19720418 199802 1 001

Penguji Ahli

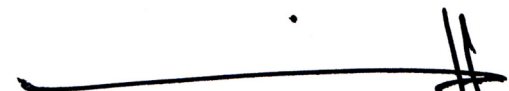

Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIP 19750529 200003 1 002

Ketua Program Studi D-3 Animasi


Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIP 19760422 200501 1 002

Mengetahui

Dekan,
Fakultas Seni Media Rekam


Drs. Alexandri Luthfi R., M.S.
NIP 19580912 198601 1 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
PROGRAM STUDI ANIMASI (D-3)
Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188 Telepon (0274) 384107
www.isi.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini:

Nama : ABIDIN SYAMSUL ARIFIN
No. Mahasiswa : 1200011033
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN SERIAL “AKURA-POPO” EPISODE “SAMPAH”
DENGAN TEKNIK ANIMASI KOMPUTER 2D

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 28 Desember 2015

Yang menyatakan



Abidin Syamsul Arifin

NB: Bermaterai Sesuai Ketentuan

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam yang telah memberikan nikmat dan kasih sayang-Nya sehingga perkuliahan dan Pembuatan Karya Tugas Akhir dengan judul “Penciptaan serial “Akura-Popo Episode “Sampah” dengan Teknik Animasi Komputer 2D” dapat diselesaikan dengan lancar.

Penciptaan karya dan penyusunan laporan ini merupakan salah satu syarat kelulusan mata kuliah Tugas Akhir sekaligus syarat kelulusan perkuliahan di program studi D-3 Animasi, ISI Yogyakarta. Tugas akhir adalah mata kuliah terakhir untuk mempraktikkan ilmu-ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan dalam sebuah karya sebagai syarat utama kelulusan. Penulisan laporan dan penciptaan karya juga bertujuan untuk meningkatkan dan mengaplikasikan konsep menjadi sebuah karya.

Karya Tugas Akhir ini sulit tercipta tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Diucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Allah SWT atas segala-Nya, selama-Nya;
2. Almamater kebanggan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Drs. Alexander Luthfi R., M.S., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
5. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media rekam sekaligus Dosen Pembimbing I;
6. Mahendradewa Suminto, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II;
7. Samuel Gandang Gunanto, M.T., selaku Dosen Wali;
8. Andri Nur Patrio, M.Sn., selaku Dosen Penguji Ahli;
9. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

10. Teman-teman angkatan 2012 Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
11. Keluarga yang selalu memberi dukungan dan kekuatan;
12. Saroya Anggi karena dorongan dan semangatnya;
13. Tetangga kamar kost “Oren Mansion;”
14. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir Animasi.
15. “Bolo-bolo singo” komunitas “KAMISPON;”
16. Para *dubber*: Riska, Dodo, Kunco, Yaya, Iin, Adit, Eko, Danang dan Wisnu;
17. Naufal Ghifari atas musiknya;
18. Resqi Ashari yang sudah memberi sentuhan warna *background*;
19. Sahabat komunitas WAKAPA, YOJICO, ORICON, STORYLINE, dan pasukan futsal BFFC & ANIMASI FC yang telah memberikan banyak inspirasi.

Sangat disadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyampaian Laporan Tugas Akhir ini. Kritik dan saran sangat diharapkan guna menambah wawasan dan perbaikan di masa mendatang. Semoga Laporan Karya Tugas Akhir yang telah dibuat dapat memberikan manfaat positif dan pengetahuan bagi semua pihak.

Yogyakarta, 19 Desember 2015

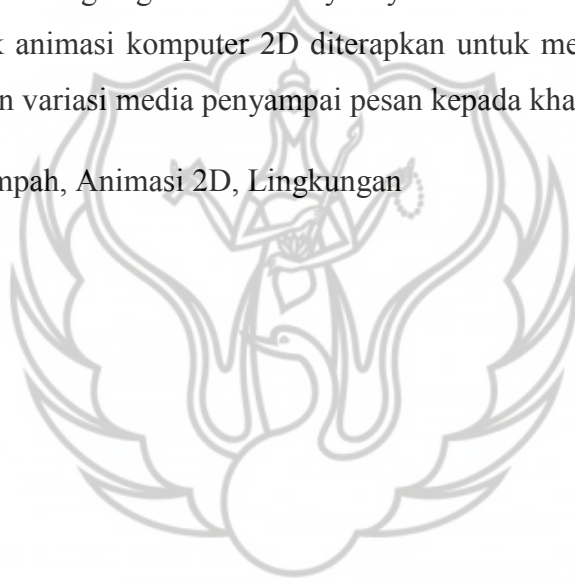
Abidin Syamsul Arifin

ABSTRAK

Sampah sebenarnya bukan masalah baru di planet ini. Akan tetapi penanganannya masih kurang efektif di berbagai tempat di seluruh penjuru dunia. Namun setidaknya bagaimana manusia berusaha mengurangi seminimal mungkin jumlah sampah. Ulah tangan manusialah yang sesungguhnya menciptakan sampah itu sendiri.

Animasi serial “Akura-Popo episode Sampah” memakai desain karakter tangan manusia sebagai gambaran banyaknya kekacauan yang dilakukan oleh mereka. Teknik animasi komputer 2D diterapkan untuk menambahkan nilai seni dan memberikan variasi media penyampai pesan kepada khalayak umum.

Kata kunci: Sampah, Animasi 2D, Lingkungan



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan	2
D. Sasaran	3
E. Indikator Capaian Akhir	3
1. Penulisan cerita	3
2. <i>Storyboard</i>	4
3. Pengisian suara(<i>Dubbing</i>)	4
4. Musik dan <i>sound effect</i>	4
5. Storyboard bergerak(<i>Animatic</i>)	4
6. Properti	5
7. <i>Animating</i>	5
8. <i>Background</i>	5
9. <i>Compositing</i>	5
10. <i>Rendering</i>	6
11. <i>Mastering</i>	6
BAB II EKSPLORASI	
A. Landasan teori	7
B. Tinjauan karya	12
BAB III PERANCANGAN	
A. Cerita	15
1. Tema	15
2. Sinopsis	15
3. <i>Positioning</i>	15
4. Presentasi/visualisasi	16

5. <i>Storyline</i>	16
6. <i>Treatment</i>	17
B. Desain	21
1. Tokoh/karakter	21
2. Properti/ <i>Asset</i>	27
3. Lingkungan	28
C. Musik/Lagu	28
D. Pengisian suara	28
E. Durasi	29

BAB IV PERWUJUDAN

A. Cerita	30
1. Pencarian ide	30
2. Penentuan tema	30
3. Riset	31
4. Sinopsis	32
5. <i>Positioning</i>	32
6. Presentasi/Visualisasi	33
7. <i>Storyline</i>	33
8. <i>Treatment</i>	34
9. <i>Storyboard</i>	37
B. Desain	44
1. Tokoh/Karakter	44
2. Properti/ <i>Asset</i>	47
3. Lingkungan	48
C. <i>Sound effect</i> dan musik	49
D. Pengisian suara	50
E. Durasi	51
F. Video animasi	51
1. Sketsa animasi	51
2. Pemisahan <i>scene</i>	52
3. <i>Tracing</i> karakter	53
4. Membuat ' <i>symbol</i> '	54
5. <i>Animating</i>	55
6. <i>Background</i>	57

BAB V PEMBAHASAN

A. Tokoh utama	59
B. Kebiasaan membuang sampah sembarangan	62
C. Efek sampah pada lingkungan	63
D. Kejutan	65
E. Dua belas prinsip animasi	70

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan	79
B. Saran	80

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

A. Dokumentasi Riset	82
B. Sketsa	84
C. Dokumentasi Produksi	105
D. Poster	109
E. Infografis	110
F. Cover DVD	111
G. <i>Merchandise</i>	112
H. Poster publikasi	113
I. Dokumentasi pameran	115
J. Dokumentasi ujian	119
K. Katalog pameran	120



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Poster promosi film animasi “Minions”	12
Gambar 2.2 Poster promosi film animasi “The SpongeBob Movie Sponge Out of Water”	13
Gambar 3.1 Profil Kevin Akura-Popo	22
Gambar 3.2 Profil Tomas Janjira-Popo	23
Gambar 3.3 Profil Willey Metalra-Popo	24
Gambar 3.4 Profil Samudra Okra-Popo	25
Gambar 3.5 Profil Adrea Sipra-Popo	26
Gambar 3.6 Profil Bunga Pisra-Popo	27
Gambar 4.1 Karakter Kevin Akura-Popo	45
Gambar 4.2 Karakter Tomas Janjira-Popo	45
Gambar 4.3 Karakter Willey Metalra-Popo	46
Gambar 4.4 Karakter Samudra Okra-Popo	46
Gambar 4.5 Karakter Adrea Sipra-Popo	47
Gambar 4.6 Properti	47
Gambar 4.7 <i>Setting</i> tepi jalan	48
Gambar 4.8 <i>Setting</i> tepi sungai	49
Gambar 4.9 Sketsa karakter	52
Gambar 4.10 <i>Scene</i> animasi “Akura-Popo episode Sampah”	52
Gambar 4.11 <i>Tracing</i> dan pewarnaan	53
Gambar 4.12 Penerapan ‘ <i>symbol</i> ’	54
Gambar 4.13 ‘ <i>Symbol</i> ’ dan ‘ <i>layer</i> ’ dalam ‘ <i>symbol</i> ’	55
Gambar 4.14 Penganimasian kaki karakter tanpa perubahan bentuk	56
Gambar 4.15 Penganimasian kaki karakter yang berubah bentuk	57
Gambar 4.16 Sketsa <i>background</i>	58

Gambar 4.17 <i>Background</i> selesai	58
Gambar 5.1 Visualisasi <i>scene</i> 2	59
Gambar 5.2 Visualisasi <i>scene</i> 5 dan 6	60
Gambar 5.3 Visualisasi <i>scene</i> 8	60
Gambar 5.4 Visualisasi <i>scene</i> 10	61
Gambar 5.5 Visualisasi <i>scene</i> 17	61
Gambar 5.6 Visualisasi <i>scene</i> 18	62
Gambar 5.7 Visualisasi <i>scene</i> 11	63
Gambar 5.8 Visualisasi <i>scene</i> 3	64
Gambar 5.9 Visualisasi <i>scene</i> 7	64
Gambar 5.10 Visualisasi <i>scene</i> 8	65
Gambar 5.11 Visualisasi <i>scene</i> 11	66
Gambar 5.12 Visualisasi <i>scene</i> 16	66
Gambar 5.13 Visualisasi <i>scene</i> 18	67
Gambar 5.14 Visualisasi <i>scene</i> 21	67
Gambar 5.15 Visualisasi <i>scene</i> 22	68
Gambar 5.16 Visualisasi <i>scene</i> 23	68
Gambar 5.17 Visualisasi <i>scene</i> 24	69
Gambar 5.18 Visualisasi <i>scene</i> 27	69
Gambar 5.19 Penerapan prinsip <i>squash and stretch</i> pada <i>scene</i> 18	70
Gambar 5.20 Penerapan prinsip <i>anticipations</i> pada <i>scene</i> 25	71
Gambar 5.21 Penerapan prinsip <i>staging</i> pada <i>scene</i> 22	71
Gambar 5.22 Penerapan prinsip <i>straight ahead actions and pose to pose</i> pada <i>scene</i> 8	72
Gambar 5.23 Penerapan prinsip <i>follow-through and over laping actions</i> pada <i>scene</i> 18	73
Gambar 5.24 Penerapan prinsip <i>slow in-slow out</i> pada <i>scene</i> 20	73

Gambar 5.25 Penerapan prinsip <i>arcs</i> pada <i>scene</i> 24	74
Gambar 5.26 Penerapan prinsip <i>secondary actions</i> pada <i>scene</i> 6	75
Gambar 5.27 Penerapan prinsip <i>timing</i> pada <i>scene</i> 10	75
Gambar 5.28 Penerapan prinsip <i>exagerations</i> pada <i>scene</i> 18	76
Gambar 5.29 Sketsa manual untuk prinsip <i>solid drawing</i> pada <i>scene</i> 16	76
Gambar 5.30 Hasil penerapan prinsip <i>solid drawing</i> pada <i>scene</i> 16	77
Gambar 5.31 Penerapan prinsip <i>appeal</i> pada <i>scene</i> 1	77



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan <i>treatment</i> animasi “Akura-Popo episode Sampah”	21
Tabel 4.1 <i>Treatment</i> animasi “Akura-Popo episode Sampah”	36
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> animasi “Akura-Popo episode Sampah”	44



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Animasi sudah menjadi salah satu media alternatif untuk menyampaikan pesan/kesan ke masyarakat. Mulai dari hiburan, edukasi, sejarah, bahkan dokumenter. Dengan semakin banyaknya karya animasi di seluruh dunia dengan berbagai jenis, juga animasi Indonesia yang mulai banyak, maka di situlah kesempatan bagus bagi animator dan pelaku kreatif untuk menyampaikan kepeduliannya terhadap lingkungan. Animasi dianggap efektif menyampaikan pesan ajakan peduli lingkungan karena selain untuk tujuan tersebut, animasi memiliki sifat bawaan atau kesan penonton bahwa animasi itu menghibur, unik, lucu, dan bernilai seni, meskipun sekarang sudah tidak lagi semua animasi itu harus lucu.

Sampah adalah salah satu penyebab kekacauan lingkungan, dimana sangat banyak dan semakin banyak limbah lingkungan dari konsumsi dan kebutuhan manusia. Sifat manusia yang konsumtif semakin menimbulkan banyaknya sampah dimana-mana. Ditambah lagi sebagian besar orang masih kurang bahkan tidak peduli dengan lingkungan, atau banyak pula yang sebenarnya peduli dan tahu kesalahan itu tapi masih melakukannya dengan berbagai alasan.

Untuk menyikapi masalah diatas, karya animasi diharapkan mampu mengajak masyarakat untuk lebih peduli terhadap lingkungan. Media yang mampu menyampaikan pesan secara langsung ke otak manusia, karena animasi memberikan visual, karakter, cerita, dan audio. Kesatuan elemen tersebut dalam satu waktu dianggap efektif memberikan kesan kepada manusia supaya mau bergerak menuju perubahan yang lebih baik,

khususnya lebih peduli terhadap lingkungan dengan tidak membuang sampah sembarangan.

Alasan pembuatan animasi dengan teknik 2D ini adalah untuk memberikan hiburan dengan menyampaikan pesan yang terkandung didalamnya. Sehingga ajakan untuk peduli terhadap lingkungan tidak monoton dan memberi keragaman karya seni animasi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah terciptanya karya animasi “Akura-Popo episode Sampah” adalah:

Bagaimana membuat Iklan Layanan Masyarakat(ILM) animasi 2D dengan tema “Sampah”?

C. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan animasi “Akura-Popo episode Sampah” berdasarkan permasalahan yang didapat adalah supaya penonton yang melihat animasi 2D ini;

1. Sadar akan kepedulian terhadap lingkungan dan masyarakat sekitar dengan cara saling mengingatkan satu sama lain.
2. Tidak membuang sampah sembarangan dimanapun dan kapanpun karena hal itu akan merugikan siapapun.
3. Memberikan contoh betapa tidak baiknya orang yang membuang sampah sembarangan.

D. Sasaran

Target audien menurut Demografis film animasi “Akura-Popo episode Sampah” adalah sebagai berikut:

1. Usia : Semua Umur(SU) dan Bimbingan Orang Tua(BO)
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Agama : Semua golongan agama
4. Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
5. Status sosial : Semua kalangan
6. Negara : Internasional
7. Bahasa : *Saba Ra-Popo* (Bahasa asli karakter animasi Akura-Popo). Bahasa itu sebenarnya adalah *Basa Jawa* yang dibaca terbalik dari tengah kemudian depan setiap kata, misal “*mlaku*” menjadi “*kumla*.” Kemudian nantinya akan disertakan terjemahan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dalam karya animasi tersebut.

E. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari karya ini adalah hingga benar-benar menjadi satu animasi penuh, dengan rincian sebagai berikut:

1. Penulisan cerita

Cerita yang telah diperbarui dari sebelumnya ditulis dengan lengkap dan jelas. Mulai awal masalah membuang sampah sembarangan hingga penyelesaiannya, yaitu munculnya relawan yang menjadi Polisi Sampah untuk menangani pelaku pembuang sampah sembarangan.

2. *Storyboard*

Papan Cerita(*storyboard*) dirancang sesuai naskah sebelumnya dengan mulai menggambarkan tampilan animasi, 12 prinsip animasi, pengambilan kamera, lokasi, situasi, kondisi, ekspresi tokoh, dialog, dan durasi setiap potongan *scene*.

3. *Pengisian suara(Dubbing)*

Karakter dalam karya animasi yang memerlukan pengisian suara berjumlah 4 karakter, sehingga pengisi suara juga dilakukan oleh 4 orang. Bahasa yang digunakan adalah bahasa unik hasil modifikasi bahasa Jawa yang digunakan khusus untuk karakter tersebut.

4. *Musik dan sound effect*

Musik dibuat dengan mengajak kerja sama pemusik yang menguasai bidangnya. Sedangkan efek suara didapat dengan mengunduh dari internet yang disediakan secara gratis.

Sebelumnya(pada konsep alur cerita pertama) akan dibuat satu musik yang menjadi *original soundtrack*(OST) karya animasi Akura-Popo dengan melibatkan beberapa pemusik. Efek suara juga dibuat sendiri dengan merekam berbagai benda yang mengeluarkan bunyi sesuai kebutuhan karya animasi, juga menggunakan alat musik atau aplikasi musik tergantung hasil efek suara yang diinginkan.

5. *Storyboard bergerak(Animatic)*

Dibuat dengan gambar sketsa namun sudah menunjukkan gambaran jelas tampilan karya animasi nanti, dari awal hingga

akhir. Musik, dialog dan efek suara juga sudah diletakkan sehingga alur penganimasian sudah tergambarkan. 12 prinsip animasi serta durasi karya pun sudah terlihat dalam proses ini.

6. Properti

Benda-benda disekitar tokoh yang menjadi pendukung cerita telah selesai dibuat, terutama benda yang digerakkan baik bersama tokoh maupun tidak. Yaitu: es krim, sampah, tempat sampah, rumah, pohon, dan lain-lain. Properti dibuat dengan gambar *vector* dengan *software* pengolah *vector*.

7. Animating

Tahap ini adalah proses inti, karakter animasi dan propertinya digerakkan satu per satu. Sketsa digambar manual terlebih dahulu di atas kertas kemudian dibuat ulang dalam komputer menjadi gambar *vector*. Beberapa gerakan tidak perlu dibuat *keyframe* dan *inbetween*-nya secara keseluruhan karena dapat dilakukan dengan *software* pengolah animasi 2D.

8. Background

Latar belakang(*background*) selain properti dibuat dengan campuran gambar *vector* pada *software* pengolah animasi 2D dan *digital painting* pada *software* pengolah gambar disesuaikan dengan cerita dan pergerakan karakter. Pembuatan poster karya, logo kampus dan *credit title* juga dilakukan dalam proses ini.

9. Compositing

Mengatur dan memeriksa semua proses sebelumnya dilakukan pada tahap penyelesaian ini, mulai dari pengisian suara,

musik, animasi, efek suara, dan *background*, serta memberikan efek khusus digital seperti cahaya dan getaran.

10. *Rendering*

Proses *rendering* dilakukan pada *software* pengolah video dengan menggabungkan hasil penganimasian *sound* dan *dubbing*. Seluruh elemen disatukan menjadi satu video, mulai dari logo ISI Yogyakarta, logo Program Studi Animasi, judul karya, isi karya animasi, *credit title* dan logo studio. Spesifikasi *rendering* yaitu dalam format *.mov* dan *.mp4* kompresi H.264 dengan resolusi HD 1920 x 1080.

11. *Mastering*

Terakhir karya dibakar dalam piringan DVD data dan DVD *case* sejumlah 5 *copy* guna diserahkan untuk ujian Tugas Akhir.

Seluruh tahapan proses di atas adalah alur yang harus dilewati sampai menjadi sebuah karya animasi yang utuh, sehingga karya sudah dinyatakan selesai, siap untuk diujikan dan dipublikasikan.